

Nieuw klassements-/rankingsysteem: een compromis?

Transparantie, gelijkwaardigheid, voorspelbaarheid, logica en respect

Overzicht en voordelen:

- Head2Head-systeem;
- Gelijkwaardigheid toernooien/interclubs (instelbaar);
- Onafhankelijk van het aantal deelnemers aan een toernooi; kan op zijn minst het probleem van de annuleringen oplossen;
- Klassementen weerspiegelen opnieuw de intrinsieke waarde van de speler in kwestie;
- Verzoent plaats in de ranking met het klassement (we behouden één enkele ranking);
- Vermijdt een ongecontroleerde verandering van de piramide van de klassementen;
- Stimuleert competitiespelers om te spelen volgens hun profiel;
- Introduceert een factor van gemiddelde;
- Transparant: toont de competitiespeler het resultaat dat hij moet bereiken om te klimmen in het klassement;
- Aantrekkelijk: bij elke wedstrijd kunnen punten worden verdiend;
- Simuleerbaar;
- Automatisch;
- Matige kosten in termen van IT-ontwikkeling;
- Geen automatische daling, behalve op direct verzoek of bij slechte resultaten;
- Beproefd systeem dat al jaren in Frankrijk wordt gebruikt;
- Systeem dat zowel voor de heren als voor de dames kan worden gebruikt;
- Inachtneming van het resultaat van het interne toernooi van de club mogelijk;
- In vergelijking met het ELO-systeem: overzichtelijker voor de spelers.

*

* *

Inhoudsopgave

Werkhypotheses:	2
Bekende belangrijke problemen	2
Invoering van het voorgestelde systeem en de regels ervan:	3
A. Drie voorbereidende stappen	3
B. Latere stappen	4
C. De principes	4
D. Mogelijke opties	6
E. In het dubbelspel: hetzelfde systeem, optellen van de gemiddelden per paar om het klassement van het paar en het aantal behaalde punten bij winst te bepalen	6
F. Nadelen en kritiek	6

Werkhypotheses:

- Het klassement = de intrinsieke waarde / het speelniveau van een speler;
- Competitiespelers hechten veel meer belang aan hun klassement dan aan hun ranking;
- Competitiespelers zijn niet tevreden met het huidige systeem;
- Het huidige systeem biedt geen coherent rekenmodel dat beantwoordt aan de eerste hypothesen.

Bekende belangrijke problemen

- Spelers die veel spelen => goed geklasseerd, ook al zijn ze zwak (onjuist klassement); de speelfrequentie wordt beloond: hoe meer men speelt, hoe meer punten men behaalt => onlogisch
 - Bv.: een B2-speler speelt 30 toernooien. Hij verliest 20x in de eerste ronde, hij wint 2 kleine toernooien, speelt één finale en wint 7x 1 of 2 wedstrijden. Momenteel tellen we zijn 10 beste resultaten zonder rekening te houden met zijn 20 nederlagen in de eerste ronde.
- Spelers die minder spelen => slecht geklasseerd (verkeerd klassement);
 - Demotivatie van spelers die weinig spelen => ondergewaardeerde spelers
 - Demotivatie van spelers die het moeten opnemen tegen ondergewaardeerde spelers
 - Ongelijkheid tussen toernooien en interclubs
- De prestatie wordt niet in aanmerking genomen: de toegekende punten (bij interclubs) staan los van de prestatie
 - Bv.: een B1-speler die op een interclub een C2-speler verslaat, krijgt evenveel punten als wanneer hij een Belgische top 10-speler zou verslaan => onlogisch
- Ontevredenheid over toernooien vanwege het geringe aantal punten en de onzekerheden in dit opzicht;
- Statistieken: dalende klassementen en piramideverscherping;
- Huidig systeem: parameters die op een ondoordachte en onlogische manier zijn vastgelegd of aangepast.

Invoering van het voorgestelde systeem en de regels ervan:

A. Drie voorbereidende stappen

1. Herschikking van de ranking op basis van de resultaten van de afgelopen X seizoenen: ideaal, maar niet noodzakelijk omdat de huidige ranking kan volstaan als basis voor stap 2;
2. Toekenning van het 'startklassement' volgens de ranking en 'vergrendeling' van de klassementspiramide in de optimaal geachte vorm: klassementspiramide vóór de inwerkingtreding van het drievoudige klassement: de eerste 50 spelers zijn A, de spelers 51 tot 200 zijn B1, enz.;
 - ⇒ Mogelijkheid om meer klassementen in eenzelfde reeks in te voeren: Elite (top 10), B3, B4, C3, C4, D3, D4, E3, E4, waardoor het mogelijk wordt om meer toernooien in de formule 'OPEN' te organiseren (meer inschrijvingen in eenzelfde reeks). Ook wordt zo ieders exacte klassement vermeld, zonder te verwijzen naar de ranking (540e Belgische speler wil niet veel zeggen);
 - ⇒ Invoering van een extra categorie zodat in het geval van een toernooi in formule 'OPEN' 5 reeksen mogelijk zijn in plaats van de 6 huidige reeksen.
3. Bepaling van een puntenschaal gekoppeld aan een klassement (instelbaar):

TOP 5	2300	D1	75
A1	2045	D2	60
A2	1630	D3	45
A3	1215	D4	30
A4	810	E1	25
B1	675	E2	20
B2	540	E3	15
B3	405	E4	10
B4	270		
C1	225		
C2	180		
C3	135		
C4	90		

Hoe wordt de schaal bepaald? Momenteel is, zoals in het oude Franse systeem, de progressie in eenzelfde reeks lineair van het ene klassement naar het andere. In de bovenliggende reeks is de progressie nog altijd lineair maar wordt het puntenverschil verdrievoudigd (in reeks E, verschil van 5 punten per klassement, in reeks D: 15 punten, in reeks C: 45 punten, enz.).

- ⇒ Als de klassementen worden aangepast volgens een numerus clausus (wat niet verplicht is, maar het is een suggestie – mogelijkheid om wat ‘speling’ te laten in de evolutie van het aantal competitiespelers in een reeks), rekening houdend met de ranking aan het einde van elk seizoen, dan is het bepalen van de schaal niet zo belangrijk: geen risico op te veel A-spelers of een tekort aan B2-spelers, enz.
- ⇒ Het gemiddelde dat elke competitiespeler behaalt, bepaalt zijn plaats in de ranking: als de criteria voor iedereen gelijk zijn, dan zou de plaats in de ranking objectief moeten zijn.

B. Latere stappen

1. Gebruik van een bètaversie gedurende 1 jaar;
2. Driemaandelijke beoordeling van de geldigheid van het systeem en de parameters ervan, vervolgens om de 6 maanden en daarna om het jaar;

C. De principes

- 1 gewonnen wedstrijd = toekenning van het aantal punten dat gekoppeld is aan het klassement van de tegenstander;
 - Bv.: winst tegen een B1: 675 punten.
- 1 verloren wedstrijd = geen punten;
- **Gemiddelde**: aantal punten / aantal gespeelde wedstrijden
 - Bv.: 8 wedstrijden: 4 overwinningen tegen een B2, 1 overwinning tegen een C2, 1 overwinning tegen een B1 en 2 nederlagen tegen een B1 = $(4 \times 540) + 180 + 675 + (2 \times 0) = 3015$ punten
 - ⇒ Het gemiddelde = de gemiddelde score: $3015 / 8 = 376,87$ punten;
 - ⇒ Het gemiddelde = de ranking
 - ⇒ Het gemiddelde = het klassement
- **Bizarre situaties voorkomen**: een speler moet in één seizoen een minimaal aantal wedstrijden spelen opdat het gemiddelde representatief zou zijn (X wedstrijden: 7?) : het aantal punten wordt altijd gedeeld door ten minste X.
 - Na X wedstrijden worden overwinningen die het gemiddelde zouden verlagen, niet in aanmerking genomen (met andere woorden elke overwinning die een aantal punten oplevert dat onder het al behaalde gemiddelde ligt). In ons voorbeeld verlaagt de overwinning tegen een C2 onterecht het gemiddelde van

de speler. Met deze overwinning zal dus geen rekening worden gehouden, waardoor het gemiddelde $2835 / 7 = 405$ punten wordt in plaats van 376,83;

- Een speler mag niet worden benadeeld door een nederlaag tegen een veel sterkere speler: daarom houden we alleen rekening met de nederlagen tegen spelers uit de bovenliggende reeks (we houden alleen rekening met een nederlaag van een C-speler tegen een B-speler, maar niet tegen een A-speler) en tegen spelers uit de lagere reeksen (we houden rekening met de nederlaag van een B-speler tegen een C-, D- of E-speler);
 - Forfaits en opgegeven wedstrijden: wordt geen rekening mee gehouden (hoewel dit wel een optie is)
- **Om in het klassement te klimmen:** bereiken van een gemiddeldedrempel (herberekening om het jaar of om de 2 - 4 jaar of vrijgelaten? - op basis van de klassementspiramide);

TOP 5	-	D1	#1250
A1	#10	D2	#1500
A2	#20	D3	#1750
A3	#35	D4	#2000
A4	#50	E1	#2500
B1	#100	E2	#3000
B2	#175	E3	#3500
B3	#250	E4	-
B4	#350		
C1	#500		
C2	#650		
C3	#800		
C4	#1000		

- ⇒ Drempels te bepalen op basis van de 'ideale' piramide;
- ⇒ Mogelijkheid om aan de speler aan te geven hoeveel overwinningen tegen welke spelers hij nog nodig heeft om in het klassement te klimmen (aantrekkelijk);

- **Daling in het klassement:** mogelijke opties

- Dalingsgemiddelde: eerlijke berekening: het aantal punten wordt gedeeld door het aantal gespeelde wedstrijden, zonder een minimaal aantal van X wedstrijden;
 - Er wordt geen rekening gehouden met de nederlagen tegen een hoger geklasseerde speler;
 - Automatische daling in geval van slechte prestaties;
- ⇒ Voorbeeld: een C1-speler speelt 9 interclubwedstrijden, verliest er 5 tegen een B2-speler, wint er 2 tegen een C2-speler en 1 tegen een C1-

speler. Hij verliest tegen een andere C1-speler. Volgens de standaardberekening heeft hij een slecht gemiddelde en moet hij in het klassement dalen.

Het is echter niet de schuld van de speler dat hij het voornamelijk moest opnemen tegen beter geklasseerde spelers => om zijn eventuele daling te analyseren verwijderen we de wedstrijden die hij verloor tegen beter geklasseerde spelers en houden we alleen rekening met zijn 2 overwinningen tegen een C2-speler, zijn overwinning tegen een C1-speler en zijn nederlaag tegen een C1-speler. Bijgevolg delen we zijn punten door 4 en niet door X. Als zijn gemiddelde het hem toelaat om C1 te blijven, dan handhaaft hij zijn klassement.

D. Mogelijke opties

- De opties kunnen achteraf worden ingevoerd;
- Bijwerken van de klassementen: in realtime of om de X maanden; mogelijkheid om binnen een reeks in realtime up-to-date te blijven en veranderingen van reeks pas door te voeren wanneer het klassement om de X maanden wordt bijgewerkt (spelers kunnen in realtime van C4 naar C1 klimmen, maar om B te worden moeten ze wachten tot de officiële update);
- Bepaling van de drempels volgens de ranking om de 1 jaar, 2 jaar of nooit;
- Mogelijkheid om op 'bijzondere' momenten aan overwinningen meer punten toe te kennen;
- Mogelijkheid om te beslissen of opgegeven wedstrijden/forfaits al dan niet in aanmerking worden genomen;
- Mogelijkheid om te beslissen of spelers automatisch dalen bij gebrek aan resultaten of alleen in geval van slechte prestaties; er kan ook worden beslist dat een speler maar één niveau per update kan dalen, en nooit uit zijn reeks kan zakken (een C1-speler kan maximaal tot C4 dalen zolang hij onvoldoende speelt, maar kan nooit naar D zakken) => hierdoor kan hij zich in de reeks C blijven inschrijven wanneer hij beslist om de competitie te hervatten);
- Mogelijkheid om een klassementsdaling aan te vragen;
- ...

E. In het dubbelspel: hetzelfde systeem, optellen van de gemiddelden per paar om het klassement van het paar en het aantal behaalde punten bij winst te bepalen

F. Nadelen en kritiek

- Internationale spelers
 - o Zeer beperkt aantal competitie spelers (LFBB: 4 spelers);
 - o Blijft mogelijk om rekening te houden met een aantal gewonnen punten tegen een internationale speler (top 200, top 100, top 50, enz.);
 - o Kan internationale spelers motiveren om wat meer in België te spelen, en in het bijzonder in interclubs in België;

- Beloont een overwinning in de eerste ronde van een toernooi of een interclub met evenveel punten als in de finale van een toernooi
 - o Niet noodzakelijk: de tegenstander in de finale is statistisch beter geklasseerd dan de tegenstander in de eerste ronde;
 - o Filosofische vraag: moet er een verschil worden gemaakt? Het gaat hoe dan ook maar om een parameter die kan worden aangepast;
- Ontvangen commentaar: tenzij je het toernooi wint, heb je ook altijd een nederlaag op de teller staan omdat de moeilijkheidsgraad in theorie toeneemt, terwijl dit bij interclubs niet het geval is
 - o De moeilijkheidsgraad neemt toe, maar de klassementen van de tegenstanders in de verschillende rondes van een toernooi zijn in theorie ook hoger en kunnen meer punten opleveren;
 - o Bij interclubs verandert het niveau bij elke wedstrijd; op toernooien spelen alleen spelers uit dezelfde reeks tegen elkaar;
- Risico voor toernooien als een interclubwedstrijd gelijkstaat aan een toernooiwedstrijd?
 - o Niet aangetoonde hypothese
 - o Toernooi = mogelijkheid om meer wedstrijden op één dag te spelen + prijzengeld
 - o Verschil LFBB/BV: de ene geeft de voorkeur aan toernooien, de andere aan interclubs (theorie: is dat nog steeds zo voor LFBB?)
- Combinatie met een toernooisysteem in formule 'Open': een te grote aanpassing?
 - o Niet noodzakelijk: de categorie 'E' wordt toegevoegd;
 - o De clubs blijven vrij om hun toernooi 'B' in twee tabellen B1/B2 en B3/B4 op te splitsen als ze te veel inschrijvingen hebben => meer vrijheid voor de organisatoren;
- Systeem dat meer op de goede prestaties is gericht, in tegenstelling tot een slechte prestatie (een nederlaag is 0 punten waard, ongeacht de lager geklasseerde tegenstander die ons verslaat)
 - o Dat is juist, maar aan het systeem kan ook een optie met negatieve punten worden toegevoegd. Het lijkt echter verstandiger om in het begin nederlagen niet te veel te benadelen en zo te sterke dalingen te voorkomen;
 - o Beperkt de gevolgen van een nederlaag tegen een ondergeklasseerde speler (een C2 die een B1 verslaat);

- Potentieel risico: een speler wint 10 keer tegen een B2 en verliest 20 keer tegen een B1. Uiteindelijk kunnen de nederlagen tegen de B1-spelers hem evenveel benadelen als de nederlagen tegen B2- of B3-spelers. Hij riskeert naar B4 te dalen, terwijl zijn niveau duidelijk B2 is.
 - Het gaat om een extreem geval, omdat met het grotere aantal verschillende klassementen het bijna onmogelijk is om altijd te verliezen tegen hoger geklasseerde spelers en altijd te winnen tegen spelers met hetzelfde klassement;
 - Instelbare optie: bepalen dat nederlagen alleen in aanmerking worden genomen tegen spelers die maximaal 1 niveau hoger zijn geklasseerd in plaats van louter tegen spelers uit de bovenliggende reeks;
 - Dit is een situatie die zich kan voordoen voor spelers die alleen interclubs spelen; belang voor spelers om te spelen in een divisie die hen ligt (LFBB en nieuwe interclubs: vergelijkbare doelstellingen: we willen voorkomen dat een C1-speler alleen tegen B1-spelers speelt en 10 keer verliest voor een gemiddelde van nul);
- Een speler die weinig speelt, neemt het risico dat hij onvoldoende wedstrijden wint om zijn klassement te handhaven (erg onwaarschijnlijk en aanpasbaar door het minimale aantal wedstrijden te wijzigen);
- Ontvangen commentaar: “Voor een speler die aan het begin van het seizoen topprestaties levert en snel het gemiddelde haalt om in het klassement te klimmen, is het niet interessant meer om te blijven spelen. Hij kan hierdoor immers alleen maar zijn gemiddelde verlagen. Bv.: een speler die 2 toernooien in zijn categorie wint, haalt een winstpercentage van 100 % in zijn klassement. Beter kan hij niet presteren, tenzij door eventueel in de bovenliggende reeks te gaan spelen. Om dit te voorkomen is het belangrijk om regelmatige klassementsupdates te behouden.
 - Het antwoord zit vervat in de vraag: de klassementen moeten in realtime en/of regelmatig worden bijgewerkt.
- Ontvangen commentaar: Risico op deelname ‘à la carte’ aan de interclubs: sommige spelers komen mogelijk niet opdagen als het risico op een nederlaag te groot is.
 - Een houding die niet te verenigen is met de teamgeest die inherent is aan de interclubs;